

Tipografía del juego - Demi

Texto del título

- El texto del título está dibujado con vectores para que no pierda definición. No es un tipo de letra concreto pero he intentado que la forma de las letras recuerde un poco a colmillos y rasgos triangulares ya que el juego va sobre demonios. Por esta razón también el color rojo que va a estar presente en el juego.

Texto de los botones

- Tipo de letra – COMIC SANS MS
- SIN SERIF
- NORMAL
- Cuerpo 48 puntos



Para la página de créditos dentro de la misma familia COMIC SANS MS para mantener la identidad corporativa.

- Tipo de letra COMIC SANS MS
- SIN SERIF
- NORMAL
- Cuerpo de 48 puntos
- No tiene alineación al uso.



He buscado información sobre la tipografía que he elegido, la COMIC SANS y me ha parecido interesante añadirlo al documento.

Comic Sans es una tipografía que, al igual que otras fuentes, se basa en una codificación de caracteres específica que permite su representación visual en diversos sistemas digitales. Creada por Vincent Connare en 1994 para Microsoft, Comic Sans tiene una estructura informal y "dibujada a mano" que la hace especialmente reconocible.

Características de la codificación de Comic Sans

1. Codificación de caracteres Unicode:

- Comic Sans se basa en la codificación Unicode para representar sus caracteres. Unicode asigna un número único a cada símbolo o carácter, como letras, números, y símbolos de puntuación, lo que garantiza su interpretación uniforme en diferentes plataformas y sistemas operativos.
- Aunque Comic Sans fue desarrollada principalmente para caracteres latinos, incluye los caracteres básicos de ASCII y extendidos de Unicode, lo cual permite representar caracteres especiales y de acentuación para varios idiomas europeos.

2. Formato de archivo:

- **TrueType (TTF):** Comic Sans está disponible en formato TrueType, que es ampliamente compatible en diferentes sistemas operativos y permite que los glifos (formas de los caracteres) se escalen suavemente sin perder calidad.
- También existen versiones en **OpenType (OTF)**, que incluye características adicionales en algunas implementaciones.
- **WOFF y WOFF2:** Para la web, Comic Sans está disponible en estos formatos comprimidos que permiten una carga más rápida en navegadores.

3. Mapeo de caracteres y tablas:

- Comic Sans incluye un conjunto limitado de glifos y se centra en los caracteres latinos básicos, números y algunos signos de puntuación. Cada carácter en la tipografía Comic Sans se corresponde con un código Unicode, lo que permite su representación en diversos sistemas operativos como Windows, macOS y Linux.
- La codificación de los caracteres se mapea mediante las tablas Unicode en los archivos TTF/OTF, lo cual asegura que al escribir un carácter específico (como la "A" o el "3"), el sistema muestre el glifo correspondiente de Comic Sans.

4. Renderizado y aspecto visual:

- Comic Sans tiene glifos con un aspecto particular, redondeado y "suave", que la distingue de las fuentes de diseño formal.
- Los sistemas operativos utilizan motores de renderizado como ClearType (Windows), Core Text (macOS) o FreeType (Linux) para mostrar Comic Sans de forma que mantenga su estilo desenfadado y amigable. Estos motores aseguran que la tipografía se vea nítida y clara en pantalla o en impresiones.

Ejemplo práctico

Al escribir un texto en Comic Sans:

- **Codificación Unicode:** Cada carácter que introduces tiene un código Unicode único que representa su identidad.
- **Fuente Comic Sans:** La computadora selecciona Comic Sans entre las fuentes instaladas y usa sus glifos para representar los caracteres Unicode que ingresaste.
- **Renderizado:** El sistema muestra cada glifo de Comic Sans en pantalla, conservando su estilo distintivo.

Esta combinación de codificación Unicode y representación en Comic Sans garantiza que los textos se vean igual en diferentes dispositivos y plataformas, conservando la estética que define a esta tipografía.